

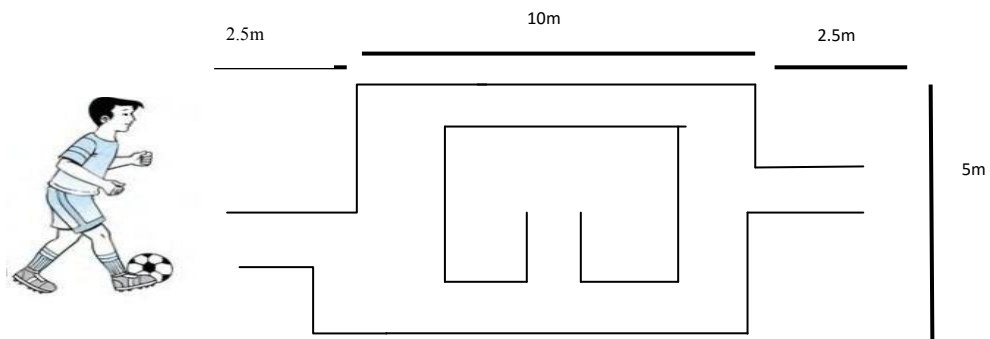
LAMPIRAN

Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan

Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Anak Tunarungu

4. Permainan Lingir

Permainan lingir adalah permainan yang melatih motorik anak dengan teknik menggiring bola sesuai lintasan yang disediakan oleh guru. Bentuk lintasan dibuat sesuai dengan kreasi guru.



h) Tujuan Permainan:

Meningkatkan kemampuan menggiring bola melewati rintangan

i) Peralatan yang dibutuhkan:

- 5) Bola sepak
- 6) Gamping

Pelaksanaan Permainan

d) Latihan Pendahuluan

Anak melakukan latihan pemanasan keliling lapangan dengan berlari sebanyak dua kali keliling lapangan dan didampingi oleh guru, kemudian anak berkumpul lagi dan membentuk lingkaran, guru berada di dalam lingkaran untuk memimpin pemanasan.

Lampiran

e) Latihan Inti

Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan. Anak melakukan permainan satu per satu secara bergantian sesuai urutan barisan untuk melakukan permainan. Anak kemudian berjalan ke arah garis start dan mengambil bola, selanjutnya menggiring ke arah lintasan yang telah disediakan.

f) Latihan penenangan

Setelah permainan selesai anak berdiri sambil berkumpul dan guru memberikan pujian kepada anak karena kegiatan telah selesai. Guru membimbing untuk mengangkat tangan kanan ke atas selanjutnya diikuti tangan kiri di angkat ke atas dan digerakkan bersama mengambil nafas panjang dan selanjutnya anak diminta untuk berteriak diikuti menurunkan tangan.

5. Permainan Girbak



- d) Tujuan
 - 7) Melatih konsentrasi supaya bola tetap terjaga dilintasan
 - 8) Menjaga keseimbangan tubuh
 - 9) Melatih ketepatan memukul bola

- e) Peralatan

- 7) Bola kasti
 - 8) Gamping
 - 9) Stick

- f) Pelaksanaan Permainan

- d) Latihan Pendahuluan

Anak melakukan latihan pemanasan keliling lapangan dengan berlari sebanyak dua kali keliling lapangan dan didampingi oleh guru, kemudian anak berkumpul lagi dan membentuk lingkaran, guru berada di dalam lingkaran untuk memimpin pemanasan.

- e) Latihan Inti

Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan. Anak melakukan permainan satu per satu secara bergantian sesuai urutan barisan untuk melakukan permainan. Anak kemudian berjalan ke arah garis start dan mengambil bola dan stick, selanjutnya menggiring ke arah lintasan yang telah disediakan. Selanjutnya sampai garis finish anak memukul bola ke gawang score yang telah disediakan.

Lampiran

f) Latihan penenangan

Setelah permainan selesai anak berdiri sambil berkumpul dan guru memberikan pujian kepada anak karena kegiatan telah selesai. Guru membimbing untuk mengangkat tangan kanan ke atas selanjutnya diikuti tangan kiri di angkat ke atas dan digerakkan bersama mengambil nafas panjang dan selanjutnya anak diminta untuk berteriak diikuti menurunkan tangan

6. Permainan Halang Rintangan



d) Tujuan

- 1) Melatih konsententrasi melewati rintangan
- 2) Menjaga keseimbangan saat berlari
- 3) Melatih koordinasi mata, tangan dan kaki.

e) Peralatan

- 4) Koin warna
- 5) Kotak kardus
- 6) Gambar buaya

f) Pelaksanaan Permainan

4) Latihan Pendahuluan

Anak melakukan latihan pemanasan keliling lapangan dengan berlari sebanyak dua kali keliling lapangan dan didampingi oleh guru, kemudian anak berkumpul lagi dan membentuk lingkaran, guru berada di dalam lingkaran untuk memimpin pemanasan.

5) Latihan Inti

Lampiran

Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan. Anak melakukan permainan satu per satu secara bergantian sesuai urutan barisan untuk melakukan permainan. Anak kemudian berjalan ke arah garis start dan berjalan melewati rintangan buaya, setelah sampai ke garis finish anak memasukkan koin warna ke kotak yang telah di sediakan sesuai ukurannya.

6) Latihan penenangan

Setelah permainan selesai anak berdiri sambil berkumpul dan guru memberikan pujian kepada anak karena kegiatan telah selesai. Guru membimbing untuk mengangkat tangan kanan ke atas selanjutnya diikuti tangan kiri di angkat ke atas dan digerakkan bersama mengambil nafas panjang dan selanjutnya anak diminta untuk berteriak diikuti menurunkan tangan.

**Petunjuk Pengisian Rubrik Penilaian Perkembangan Siswa Dalam
Pelaksanaan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan
Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tunarungu**

1. Setiap kegiatan pengembangan motorik terdiri dari aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.
2. Setiap penilaian pengembangan kegiatan dinilai menggunakan tabel penilaian.
3. Pengisian kolom nilai dilakukan dengan melingkari (O) angka yang ada dikolom, kemudian dihitung menggunakan rumus sehingga menghasilkan presentase nilai yang diperoleh siswa.
4. Guru melakukan tanda tangan setelah melakukan penilaian

Lembar Pengamatan Permainan

A. Permainan Lingir

No	Kategori	Aktivitas	Skor
1	Anak dapat melakukan melakukan menggiring bola	• Anak menggiring bola hanya menggunakan satu kaki.	1
		• Anak menggiring bola dengan menggunakan dua kaki tidak dengan tidak terus menerus.	2
		• Anak menggiring bola dengan menggunakan dua kaki secara berturut-turut dan terus menerus.	3
2	Anak dapat mengetahui kesadaran arah dan koordinasi	• Anak tidak dapat menentukan arah menggiring bola sesuai lintasan.	1
		• Anak dapat menentukan arah. menggiring bola, tetapi bola sering keluar lintasan.	2
		• Anak dapat menggiring bola sesuai dengan lintasan.	3
3	Anak dapat melatih keseimbangan	• Anak tidak dapat mempertahankan posisi menggiring bola dengan baik.	1
		• Anak dapat mempertahankan posisi menggiring bola namun sangat lambat gerakannya.	2
		• Anak dapat mempertahankan posisi menggiring bola dengan sangat baik.	3
4	Melatih disiplin anak	• Anak tidak mengikuti instruksi guru dan diam tidak melakukan gerakan.	1
		• Anak tidak mengikuti instruksi guru dan mampu melakukan kegiatan bermain.	2
		• Anak mengikuti instruksi guru dan mampu melakukan kegiatan bermain.	3
5	Keaktifan melakukan gerakan	• Anak asal-asalan dalam melakukan permainan.	1
		• Anak bersemangat dalam melakukan permainan.	2
		• Anak bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan.	3
6	Kesenangan melakukan permainan	• Anak terlihat tidak senang.	1
		• Anak terlihat senang.	2
		• Anak terlihat senang dan bersemangat.	3
7	Kemampuan anak memahami	• Anak kurang memahami materi permainan.	1
		• Anak cukup memahami materi	2
		• Anak cukup memahami materi	3

Lampiran

	materi permainan	permianan. <ul style="list-style-type: none"> Anak sangat memahami materi permainan. 	
8	Anak mampu mencapai ke garis finish	<ul style="list-style-type: none"> Anak tidak mampu menggiring bola mencapai garis <i>finish</i>. Anak mampu menggiring bola mencapai garis <i>finish</i> dengan lambat Anak mampu menggiring bola. mencapai garis <i>finish</i> dengan baik. 	1 2 3

B. Lembar Permainan Girbak

No	Kategori	Aktivitas	Skor
1	Anak dapat melakukan menggiring bola dengan <i>stick</i>	<ul style="list-style-type: none"> Anak hanya memegang <i>stick</i> dan bermain sendiri. Anak menggiring bola dengan <i>stick</i> tetapi tidak sampai garis <i>finish</i>. Anak menggiring bola dengan <i>stick</i> pelan sampai garis <i>finish</i>. Anak menggiring bola dengan <i>stick</i> sesuai lintasan yang disediakan sampai garis <i>finish</i>. 	1 2 3 4
2	Anak dapat melatih keseimbangan	<ul style="list-style-type: none"> Anak tidak melakukan gerakan Anak tidak dapat mempertahankan posisi menggiring bola dengan baik. Anak dapat mempertahankan posisi menggiring bola namun sangat lambat gerakannya. Anak dapat mempertahankan posisi menggiring bola dengan sangat baik. 	1 2 3 4
3	Melatih disiplin anak	<ul style="list-style-type: none"> Anak tidak mengikuti instruksi guru dan diam tidak melakukan gerakan. Anak tidak mengikuti instruksi guru dan tidak melakukan kegiatan bermain sampai selesai Anak tidak mengikuti instruksi guru dan mampu melakukan kegiatan bermain. Anak mengikuti instruksi guru dan mampu melakukan kegiatan bermain. 	1 2 3 4
4	Keaktifan melakukan gerakan	<ul style="list-style-type: none"> Anak asal-asalan dalam melakukan permainan. Anak melakukan permainan tapi tidak bersemangat Anak bersemangat dalam melakukan 	1 2 3 4

Lampiran

		permainan. • Anak bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan.	
5	Kesenangan melakukan permainan	• Anak terlihat tidak senang. • Anak terlihat biasa saja. • Anak terlihat senang. • Anak terlihat senang dan bersemangat.	1 2 3 4
6	Kemampuan anak memahami materi permainan	• Anak sangat kurang memahami materi permainan • Anak kurang memahami materi permainan. • Anak cukup memahami materi permainan. • Anak sangat memahami materi permainan.	1 2 3 4
7	Anak mampu mencapai ke garis finish dan menembak bola	• Anak tidak mampu menggiring bola mencapai garis <i>finish</i> . • Anak mampu menggiring bola dan menembak tidak tepat ke arah gawang. • Anak mampu menggiring bola mencapai garis <i>finish</i> dengan lambat dan menembak bola ke arah gawang. • Anak mampu menggiring bola mencapai garis <i>finish</i> dengan baik dan menembak bola ke arah gawang	1 2 3 4

C. Permainan Halang Rintangan

No	Kategori	Aktivitas	Skor
1	Anak berlari menuju garis finish.	• Anak diam tidak melakukan gerakan • Anak berlari tidak sampai garis finish • Anak berlari lurus pelan • Anak berlari dengan cepat	1 2 3 4
2	Anak dapat menyamakan bentuk dan warna	• Anak tidak melakukan kegiatan • Anak hanya melakukan kegiatan permainan menyamakan bentuk dan warna • Anak dapat menyamakan bentuk dan warna, tetapi hanya berjalan • Anak dapat menyamakan bentuk dan warna dan berlari dengan baik.	1 2 3 4
3	Melatih disiplin anak	• Anak tidak mengikuti instruksi guru dan diam tidak melakukan gerakan.	1

Lampiran

		<ul style="list-style-type: none"> Anak tidak mengikuti instruksi guru dan tidak melakukan kegiatan bermain sampai selesai Anak tidak mengikuti instruksi guru dan mampu melakukan kegiatan bermain. Anak mengikuti instruksi guru dan mampu melakukan kegiatan bermain. 	2 3 4
4	Keaktifan melakukan gerakan	<ul style="list-style-type: none"> Anak asal-asalan dalam melakukan permainan. Anak melakukan permainan tapi tidak bersemangat Anak bersemangat dalam melakukan permainan. Anak bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan. 	1 2 3 4
5	Kesenangan melakukan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Anak terlihat tidak senang. Anak terlihat biasa saja. Anak terlihat senang. Anak terlihat senang dan bersemangat. 	1 2 3 4
6	Kemampuan anak memahami materi permainan	<ul style="list-style-type: none"> Anak sangat kurang memahami materi permainan Anak kurang memahami materi permainan. Anak cukup memahami materi permainan. Anak sangat memahami materi permainan. 	1 2 3 4

Lampiran

Komentar :

Saran :

Yogyakarta,

Agustus 2019

Validator

.....

Lampiran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Nama Sekolah :
Kelas/ Semester : 3/ ganjil
Pembelajaran : Pendidikan Jasmani
Alokasi Waktu : 2x35 menit
Materi : Bola Besar, Berlari, Berjalan
Hari/ Tanggal :

A. Kompetensi Inti

Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya.

B. Kompetensi Dasar

Mengenal konsep gerak dasar lokomotor, seperti lompat, loncat, jalan, lari dan gerak dasar non-lokomotor seperti memutar, mendorong, menarik dalam bentuk permainan sederhana atau permainan tradisional yang dimodifikasi.

C. Tujuan

- a) Permainan Lingir
 - ✓ Meningkatkan kemampuan menggiring bola melewati rintangan
- b) Permainan Girbak
 - ✓ Melatih konsentrasi supaya bola tetap terjaga dilintasan
 - ✓ Menjaga keseimbangan tubuh
 - ✓ Melatih ketepatan memukul bola
- c) Permainan Halang Rintangan
 - ✓ Melatih konsentrasi melewati rintangan
 - ✓ Menjaga keseimbangan saat berlari
 - ✓ Melatih koordinasi mata, tangan dan kaki.

D. Materi Pembelajaran

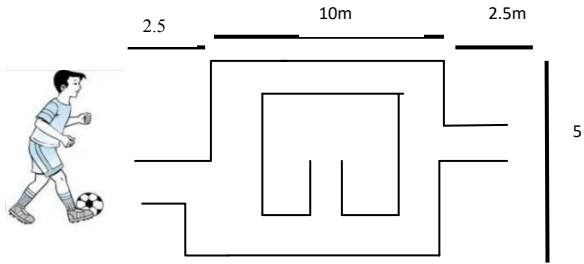

Demonstrasi, tanya-jawab, diskusi, penugasan


E. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- a) Media : Gambar Lapangan.
- b) Alat dan Bahan
 - ✓ Permainan Lingir : bola sepak dan gamping.
 - ✓ Permainan girbak : bola, gamping, stick.
 - ✓ Permainan Hal. Rintangan : koin warna, kardus, gambar buaya.
 - ✓

Lampiran

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Anak melakukan latihan pemanasan keliling lapangan dengan berlari sebanyak dua kali keliling lapangan dan didampingi oleh guru, kemudian anak berkumpul lagi dan membentuk lingkaran, guru berada di dalam lingkaran untuk memimpin pemanasan.	10 menit
Kegiatan Inti	<p>1. Permainan Lingir</p>  <p>Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan. Anak melakukan permainan satu per satu secara bergantian sesuai urutan barisan untuk melakukan permainan. Anak kemudian berjalan ke arah garis start dan mengambil bola, selanjutnya menggiring ke arah lintasan yang telah disediakan.</p> <p>2. Permainan Girbak</p> 	40 menit

	<p>Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan.</p> <p>Anak melakukan permainan satu per satu secara bergantian sesuai urutan barisan untuk melakukan permainan. Anak kemudian berjalan ke arah garis start dan mengambil bola dan stick, selanjutnya menggiring ke arah lintasan yang telah disediakan. Selanjutnya sampai garis finish anak memukul bola ke gawang score yang telah disediakan.</p> <p>3. Permainan Halang Rintangan</p>  <p>Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan.</p> <p>Anak melakukan permainan satu per satu secara bergantian sesuai urutan barisan untuk melakukan permainan. Anak kemudian berjalan ke arah garis start dan berjalan melewati rintangan buaya, setelah sampai ke garis finish anak memasukkan koin warna ke kotak yang telah di sediakan sesuai ukurannya.</p>	
Pendinginan	<p>Setelah permainan selesai anak berdiri sambil berkumpul dan guru memberikan pujian kepada anak karena kegiatan telah selesai. Guru</p>	10 menit

Lampiran

	membimbing untuk mengangkat tangan kanan ke atas selanjutnya diikuti tangan kiri di angkat ke atas dan digerak-gerakkan bersama mengambil nafas panjang dan selanjutnya anak diminta untuk berteriak diikuti menurunkan tangan.	
--	---	--

Lampiran

Data Uji Efektifitas

A. Permainan Lingir

Pre-test

Nama	Item Pertanyaan								Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	
a	3	3	3	3	2	3	2	2	21
b	3	2	2	3	2	3	2	1	18
c	2	3	3	3	1	3	2	1	18
d	3	1	2	3	1	3	1	1	15
Jumlah	11	9	10	12	6	12	7	5	

Post – test

Nama	Item Pertanyaan								Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	
a	3	3	3	3	3	3	3	3	24
b	3	3	3	3	3	3	3	2	23
c	3	3	3	3	2	3	2	2	21
d	3	2	2	3	2	2	2	2	18
Jumlah	12	11	11	12	10	11	10	9	

Lampiran

B. Permainan Girbak

Pre-test

Nama	Item pernyataan							Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	
Anak 1	3	2	3	3	3	3	3	20
Anak 2	2	2	3	2	3	3	2	17
Anak 3	2	2	3	2	3	2	2	16
Anak 4	1	1	2	2	3	2	1	12
	8	7	11	9	12	10	8	

Post-test

Nama	Item Pernyataan							Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	
Anak 1	4	4	4	4	4	4	4	28
Anak 2	4	4	4	3	4	4	4	27
Anak 3	4	4	4	3	4	3	3	25
Anak 4	3	3	4	3	4	3	3	23
	15	15	16	13	16	14	14	

Lampiran

C. Permainan Halang Rintangan

Pre-test

Nama	Item pernyataan						Nilai
	1	2	3	4	5	6	
Anak 1	3	2	3	3	3	3	17
Anak 2	2	2	3	2	3	3	15
Anak 3	2	2	3	2	3	2	14
Anak 4	1	1	2	2	3	2	11
	8	7	11	9	12	10	

Post-Test

Nama	Item pernyataan						Nilai
	1	2	3	4	5	6	
a	4	4	4	4	4	4	24
b	4	4	4	3	4	4	23
c	4	4	4	3	4	3	22
d	3	3	4	3	4	3	20
	15	15	16	13	16	14	

Lampiran

Uji Efektifitas Permainan Lingir

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	9.00	8	2.726	.964
posttest	10.75	8	1.035	.366

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	8	.911	.002

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Std. Deviation			
Pair 1	pretest - posttest	-1.750	1.832	.648	-3.282	-.218	-2.701	7	.031

Lampiran

Uji Efektifitas Permainan Girbak

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	9.29	7	1.799	.680
posttest	14.71	7	1.113	.421

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	7	.464	.295

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
					95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean				Std. Deviation
Pair 1	pretest - posttest	-5.429	1.618	.612	-6.925	-3.932	-8.875	6	.000

Lampiran

Uji Efektifitas Permainan Halang Rintangan

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	9.50	6	1.871	.764
posttest	14.83	6	1.169	.477

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	6	.412	.418

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
					95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean				Std. Deviation
Pair 1	pretest - posttest	-5.333	1.751	.715	-7.171	-3.496	-7.460	5	.001

	SLB PGRI SUMBERSARI Alamat : Gesikan, Summersari, Moyudan, Sleman 55563 <u>E.mail.pgri.sumbersari@yahoo.com</u> HP.085878930255
---	--

SURAT KETERANGAN
No : 225 / SLB PGRI / XII / 2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Nurul Hidayah, S.Ag
NUPTK	: 5762753655300032
Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat	: Gesikan, Summersari, Moyudan, Sleman

Keterangan bahwa :

Nama	: Arum Pamungkas Hatma Suwandi, S.Pd
NIM	: 14711251089
Jabatan	: Mahasiswa S2 Ilmu Keolahragaan UNY
Keperluan	: Mengadakan Penelitian dengan judul Model Pembelajaran Motrik berbasis Permainan pada Mapel Penjas bagi Anak Tuna Rungu

Yang bersangkutan tersebut diatas adalah benar - benar telah melaksanakan Penelitian di SLB PGRI Summersari, Moyudan, Sleman dari bulan November s.d bulan Desember. Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan perlunya.

Mengetahui,
Kepala Sekolah


Nurul Hidayah, S.Ag
NUPTK: 5762753655300032

Lampiran

Lampiran Gambar



